

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

REMIX, RÉPÉTITION, BREAK
L'ATTITUDE ET LA MÉTHODE DU D.J. COMME MODÈLE DE CRÉATION

MÉMOIRE-CRÉATION
PRÉSENTÉ
COMME EXIGENCE PARTIELLE
DE LA MAÎTRISE EN ARTS VISUELS ET MÉDIATIQUES

PAR
SÉBASTIEN LAPOINTE

JUIN 2009

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL
Service des bibliothèques

Avertissement

La diffusion de ce mémoire se fait dans le respect des droits de son auteur, qui a signé le formulaire *Autorisation de reproduire et de diffuser un travail de recherche de cycles supérieurs* (SDU-522 – Rév.01-2006). Cette autorisation stipule que «conformément à l'article 11 du Règlement no 8 des études de cycles supérieurs, [l'auteur] concède à l'Université du Québec à Montréal une licence non exclusive d'utilisation et de publication de la totalité ou d'une partie importante de [son] travail de recherche pour des fins pédagogiques et non commerciales. Plus précisément, [l'auteur] autorise l'Université du Québec à Montréal à reproduire, diffuser, prêter, distribuer ou vendre des copies de [son] travail de recherche à des fins non commerciales sur quelque support que ce soit, y compris l'Internet. Cette licence et cette autorisation n'entraînent pas une renonciation de [la] part [de l'auteur] à [ses] droits moraux ni à [ses] droits de propriété intellectuelle. Sauf entente contraire, [l'auteur] conserve la liberté de diffuser et de commercialiser ou non ce travail dont [il] possède un exemplaire.»

« You can never play a record the same way for the same crowd.
That's why remixes happen. Memory demands newness.
You always have to update your archive »

Paul D. Miller, Rythm Science

REMERCIEMENTS

Je tiens particulièrement à remercier Jean Dubois, mon directeur de recherche, pour la grande générosité dont il a fait preuve tout au long de ce processus de recherche. Son pragmatisme, son esprit ultra-vif et la qualité exceptionnelle de ses interventions ont été d'une valeur inestimable dans le développement de ce projet. Merci aussi à Clara Bonnes pour les points de vue singuliers, les observations justes et les réflexions profondes qu'elle a partagé avec moi au quotidien lors de discussions, à l'occasion de révisions de texte ou encore à l'atelier. Merci à Gennaro De Pasquale, artiste visuel avec qui j'ai collaboré sur différents projets au fil des ans. Merci à mes amis et collaborateurs D.J. Mir, Bleuchut, Mossa, Ludaxpack et Endless avec qui j'ai partagé les tables tournantes dans divers contextes. Finalement, merci à Louise et André Lapointe à qui va toute ma reconnaissance. Ils ont su, depuis toujours, stimuler ma curiosité et mon désir de donner une forme concrète à mes intentions.

AVANT-PROPOS

Étant donné qu'elle sert de point de référence générale dans le cadre de la réflexion qui suit, attardons-nous à la figure du D.J. un moment. Que fait-il? Quelle est la nature de son travail? Il se produit dans différents contextes, mais généralement c'est devant un public qui forme une petite communauté rassemblée autour d'un certain nombre de références culturelles. Une sorte de microcommunauté temporaire réunie dans un but festif. Le D.J. s'installe donc devant un public avec qui il partage certains codes. Il choisit un disque dans sa collection, le fait jouer sur une de ses deux tables tournantes. Il choisit ensuite un autre disque dans la sélection qu'il a apportée pour l'occasion. La musique qu'il entend actuellement guide partiellement son choix : il cherche un deuxième disque qu'il pourra mixer avec le premier afin de faire évoluer son *set*, performance durant laquelle il enchaînera plusieurs disques. Il cherche une sonorité différente mais qui lui permettra de faire progresser l'ensemble de la composition qu'il développe en temps réel. Il pose le deuxième disque sur la deuxième table tournante. Grâce au casque d'écoute, il cherche un point d'entrée, fait différents essais, trouve la bonne vitesse, isole un ou deux sons et simule enfin un *mix*, mentalement. L'autre disque tourne toujours. Au moment choisi, le D.J. lance le deuxième disque mais cette fois il monte le son de la deuxième table sur sa console, il coupe les basses fréquences du deuxième disque : il n'en a pas besoin pour l'instant. Les sons se mélangent parfaitement. Il vient d'insérer une partie des sons du second disque dans la musique du premier. L'ensemble prend une direction inattendue, la pièce du premier disque se transforme, la mélodie jusqu'alors discrète semble s'amplifier, s'élargir : le mix donne un résultat supérieur à la somme des deux pièces jouées. Le D.J. atténue lentement les basses fréquences du premier disque et monte simultanément les fréquences moyennes. Cela crée comme une sorte d'attente, une tension musicale. Après un moment, le manque de basses se fait sentir, mais c'est justement pour mettre en

valeur la boucle de contrebasse du second disque que ce court événement sans basses fréquences a été provoqué par le D.J. C'est ce qu'on appelle communément un *break* ou encore un *bridge*, terme souvent utilisé pour parler de ce type d'événement où la musique est réduite à quelques éléments de base dans une pièce de funk par exemple. Cela peut parfois aller jusqu'à couper totalement le son de façon momentanée pour produire une syncope dans la continuité sonore. Le D.J. attend donc le bon moment et, en suivant le rythme, il augmente lentement les basses fréquences du deuxième disque, faisant enfin apparaître la boucle de contrebasse dans le flux sonore. Quelques secondes plus tard, un auditeur dans le public constate qu'il n'arrive plus à se rappeler précisément des sonorités du disque précédent : il s'est fondu dans le *set* et n'a finalement constitué qu'un bref instant de stabilité dans un ensemble en constante mouvance.

Ce point de vue sur la nature du travail de D.J. est fondé sur une expérience pratique de plusieurs années¹. Il constitue une perspective de réflexion sur ma recherche artistique qui, à bien des égards, emprunte ou trouve écho dans une approche créative et ouverte du mixage. Le présent texte vise l'établissement du contexte théorique et historique qui nous permettra de réfléchir sur les différents enjeux de cette recherche, ancrée dans une pratique multiforme et non exclusive des médiums numériques. Il accompagne aussi l'exposition *Boucles, répétitions, Breaks*, présentée à l'issue de cette recherche. Construite comme un assemblage, les différents projets ou œuvres qui la composent sont de natures formelles différentes. Elles sont liées à des notions issues de l'univers musical et de la culture D.J. identifiées dans les deux chapitres qui composent ce texte.

¹ Depuis 1994, je me produis régulièrement comme D.J., sous le nom de djSlap.

TABLE DES MATIÈRES

REMERCIEMENTS	iii
AVANT-PROPOS	iv
TABLE DES MATIÈRES	vi
LISTE DES FIGURES	vii
RÉSUMÉ	viii
 INTRODUCTION	 1
Le D.J. comme modèle de création	1
 CHAPITRE 1	 5
<i>Remix</i>	5
<i>SOAP Méthode et BLOW Up Jane</i>	6
Остранение	10
Appropriation et/ou remixage	13
Pillage	16
Translations	19
 CHAPITRE 2	 21
<i>Rythm</i>	21
Répétition et différence	21
<i>Breaks</i>	24
Boucle	30
Liste	32
Boucle, répétition, <i>break</i>	39
 CONCLUSION	 41
 BIBLIOGRAPHIE	 43

LISTE DES FIGURES

Figure 1	<i>Soap Méthode</i> , collaboration de Sébastien Lapointe et Gennaro De Pasquale, 2005, vue partielle de l'installation au Lobe, Saguenay.....	7
Figure 2	<i>BLOW Up Jane</i> , 2005. Image fixe tirée de la vidéo	9
Figure 3	<i>Blancs</i> [monochrome composite], 2005. Image numérique, dimensions approximatives 5 m x 2,4 m.....	25
Figure 4	<i>Blancs</i> [Rue Saint Dominique, décembre 2006]	29
Figure 5	<i>Main Street Music</i> [image fixe tirée de la vidéo], 1'16", HDV, 2008	32
Figure 6	<i>Tranches</i> , vue partielle de l'installation à AllRise Gallery / NEXT Art Fair, Chicago, 2008	33
Figure 7	Détail d'une image de la série <i>Tranches</i>	39

RÉSUMÉ

Ce projet de recherche présente une réflexion sur le déplacement des méthodes de travail et de l'attitude du D.J. dans le contexte d'une pratique en arts visuels. Le processus s'est développé en deux phases distinctes. Dans un premier temps, les notions d'échantillonnage et d'assemblage sont abordées comme procédés de création artistique à la lumière du mixage, opération qui permet au D.J. de sélectionner et d'agencer des pièces musicales en direct lors de performances. Quelques œuvres réalisées en cours de recherche ont permis de faire avancer la réflexion sur les possibilités et les limites de cette intention de départ. Dans un deuxième temps, une réflexion sur les effets de ce déplacement mène à une utilisation plus précise de certains procédés et à la production de l'exposition finale. L'idée de boucle et la notion de rythme sont retenues pour les effets qu'ils peuvent produire sur notre perception du monde. Si les œuvres nées de cette recherche sont d'abord produites exclusivement à partir de produits culturels existants, le processus de création se libère progressivement de cette contrainte afin d'explorer les possibilités de l'approche D.J. appliquées à l'ensemble de l'expérience du quotidien. Ainsi, tout ce qui compose notre environnement culturel, social ou matériel peut potentiellement servir de matière première à des assemblages et des interventions qui en détournent ou reformulent le sens. En adoptant le D.J. comme modèle de création, nous verrons comment l'identification de motifs rythmiques, à travers le flux d'information qui caractérise notre expérience du quotidien, peut être un moyen, une piste pour en saisir des fragments et produire du sens.

Mots clés :

Assemblage

Boucle

Échantillonnage

Mixage

Rythme

INTRODUCTION

Le D.J. comme modèle de création

Dans le cadre de cette recherche, je me suis demandé comment ma pratique de la musique, principalement celle de D.J., pouvait influencer ma pratique en arts visuels. Ainsi, c'est par le biais de l'analyse de procédés issus de l'univers musical que j'ai élaboré une réflexion sur l'image, l'espace et le réemploi d'objets culturels dans le contexte de l'art contemporain. Une question prit alors forme : dans quelle mesure est-il possible de déplacer l'attitude et les méthodes de travail du D.J. vers une pratique artistique visuelle et médiatique? Il s'agit aussi de voir comment la culture électronique à laquelle je me rattache peut prendre forme dans ce contexte et comment le caractère hétérogène des éléments qui constituent, pour moi, un univers cohérent peut donner lieu à une exposition qui fait état d'une réflexion sur le monde opérée par un déplacement des méthodes et de l'attitude propre au D.J.

Quelques projets antérieurs sont à l'origine de cette recherche. Il apparaît, en considérant mon travail passé, que différents liens peuvent déjà être établis entre ma pratique des arts visuels et ma pratique de la musique en tant que D.J. Au fil du temps, l'emploi de différents procédés et schémas issus de l'univers de la musique sont apparus progressivement dans différentes réalisations, mais cela s'est fait de façon relativement inconsciente. En observant ces différentes similitudes et rapprochements possibles entre mes deux pratiques, un projet de recherche artistique a ainsi vu le jour selon des modalités qui sont issues d'une pratique du mixage et en empruntant des contenus à la culture populaire, à la culture électronique et à la culture de la rue.

Cette recherche s'est développée en deux phases distinctes qui font chacune l'objet d'un chapitre. Nous verrons comment les différents projets réalisés fonctionnent d'abord essentiellement par échantillonnage pour ensuite se regrouper autour de

l'idée de rythme et de boucle. Le premier chapitre est consacré au *Remix*, procédé issu de l'univers musical. Nous tenterons de définir comment est apparu le *remix*, comment il fonctionne et quels sont les liens qui peuvent être établis entre ce procédé et les différents projets qui ont été réalisés dans la première partie de ma recherche. Le second chapitre est consacré à la phase finale de la recherche qui s'articule autour de l'idée de rythme. Si le *remix* est d'abord abordé comme procédé, le rythme ou la création de motifs ont été retenus comme effets engendrés par cette opération de remixage. Ce sont aussi les notions autour desquelles se sont articulées la recherche et la production des différentes pièces qui composent l'exposition finale de ce mémoire-crédation.

Ces deux étapes successives remplissent donc deux fonctions distinctes dans mon processus de recherche. Dans un premier temps, il s'agissait d'étudier la possibilité de travailler par échantillonnage et réassemblage d'objets médiatiques [son, vidéo, images] un peu comme le ferait un D.J. En opérant un déplacement des méthodes de travail de celui-ci, une série de projets ont été réalisés et m'ont permis de mieux comprendre les possibilités et le mode de fonctionnement de ce déplacement. Nous verrons comment différents auteurs abordent la question du *remix*. Pour Charles Mudede par exemple, cette pratique est ancrée dans le détournement de la table tournante. Cet emploi atypique de l'instrument de lecture phonographique permet au D.J. de fragmenter et de revoir des objets culturels existants, des disques, pour nous les faire entendre sous un jour nouveau.

Dans le champ de l'art, Nicolas Bourriaud établit un lien direct entre la pratique du D.J. et la pratique des artistes qu'il dit de la *postproduction*. Artiste et D.J. impliquent selon lui «une semblable figure du savoir, qui se caractérise par l'invention d'itinéraires à travers la culture. [...] Ils produisent avant tout des parcours originaux parmi les signes.²» Bourriaud développe l'idée selon laquelle, en art contemporain, plusieurs artistes travaillent à recomposer le monde dans lequel ils s'inscrivent, à y sélectionner et en extraire des éléments pour les reformuler dans le contexte de l'art. Cette recomposition serait pour lui une manière de donner un sens au flux d'information difficilement saisissable qui nous traverse et nous entoure.

Cette idée constitue d'ailleurs un des fondements de la réflexion menée lors de la deuxième phase de ma recherche alors que cette réflexion se déplace vers les effets de la réorganisation opérée par le *remix*. Dans *Rythm Science*³ l'auteur Paul D. Miller utilise lui aussi l'analogie du D.J. pour définir une méthode d'appréhension du monde dans lequel nous vivons. Il aborde la réalité comme un flux ininterrompu d'information qu'il est impossible de capter dans son entièreté. Il s'agit, au moyen de ce que l'on peut en prélever, de dégager des motifs récurrents afin de comprendre leur mode de fonctionnement. Une fois certains motifs dégagés parmi la nuée d'informations qui nous parviennent, il devient plus facile d'extraire un sens et de le réinjecter dans le flux, de s'y projeter et de participer à son évolution. S'appropriier des éléments musicaux existants et les manipuler pour produire son *mix*, c'est, selon

² Nicolas Bourriaud, 2003, *Postproduction*, Collection Documents sur l'art, Dijon : Les presses du réel, p. 10

³ Paul D. Miller, 2004. *Rhythm Science*, Coll. Mediawork, Cambridge : The MIT Press, 128 p. & un cd audio.

Miller, ce que le D.J. fait dans le contexte de sa performance musicale. Nous verrons donc en deuxième chapitre, dans les différents projets qui composent l'exposition finale, comment le rythme et la répétition produisent des effets qui permettent de structurer le flux d'information continu qui marque notre expérience quotidienne et de proposer des points de vue différents sur notre environnement immédiat.

CHAPITRE 1

Afin de réfléchir sur la possibilité de déplacer les méthodes de travail du D.J. dans le contexte d'une pratique en arts visuels, il faut comprendre ce qui est à la base de cette culture musicale spécifique : le *remix*. Basé sur l'échantillonnage, le réemploi et le détournement d'éléments musicaux existants, le *remix* permet de produire de nouvelles structures musicales et de nouvelles sonorités à partir d'objets musicaux existants. Cette approche de la musique constituera un modèle de référence, une perspective générale qui permettra d'élaborer une réflexion sur l'art.

Remix

Sur le site *Remix Theory*, Eduardo Navas⁴ établit une définition du *remix* en distinguant trois types distincts. De façon générale, le *remix* est la réinterprétation enregistrée d'une pièce musicale existante. Pour parler de *remix*, l'aura de l'original doit rester présente dans la version remixée. Le premier type consiste en une version étendue ou allongée qui permet au D.J., à l'origine le D.J. disco dans les années 70, de mélanger plus facilement deux ou plusieurs disques en direct dans un

⁴ Eduardo Navas, *Remix Defined*, section d'un article publiée sur le site *Remix Theory*, http://remixtheory.net/?page_id=3, consulté le 12 février 2008

contexte de boîte de nuit. Le deuxième type est sélectif. Des éléments peuvent être retirés ou ajoutés à la pièce originale mais l'essence en reste intacte. Le troisième type, que Navas nomme réflexif, consiste en un *remix* qui modifie de façon très marquée la pièce originale et revendique une certaine autonomie tout en conservant sa référence à l'original. Que la pièce remixée soit similaire à l'originale ou pratiquement impossible à reconnaître, pour que l'on puisse parler de *remix*, cette référence à l'original ou cette filiation doit rester. C'est l'élément clé du *remix*. Dans tous les cas, cette idée permet de revisiter l'objet musical et d'en proposer des versions modifiées dans un but précis ou pour un usage particulier et ainsi de l'actualiser sans cesse. Le *remix* propose un point de vue particulier sur une pièce musicale donnée.

SOAP Méthode et BLOW Up Jane

Deux œuvres réalisés en cours de recherche pourraient retenir notre attention puisqu'ils ont alimenté ma réflexion sur le *remix*. Les vidéos *SOAP Méthode* et *BLOW UP Jane* sont essentiellement réalisées au moyen de fragments médiatiques reformulés de manière à produire des versions modifiées qui détournent le sens original de la matière source en faisant un usage explicite de l'appropriation par échantillonnage et du principe du *remix*. Nous pourrions aussi évoquer ici le *dub*, ancêtre du *remix* et de la culture hip hop que nous aborderons plus loin avec Charles Mudede. Apparu dans les années soixante en Jamaïque, le *dub* pourrait être défini sommairement comme une forme musicale qui recycle des chansons enregistrées en studio. Ce recyclage vise la production rapide de versions aux sonorités modifiées, sans paroles, destinées aux D.J. qui les utilisaient lors de soirées festives. Généralement, les versions étaient jouées lors de séances de *toasting* pendant lesquelles un performeur parlait et chantait en direct sur la musique qui lui servait de matrice rythmique. Dans le contexte de la Jamaïque des années 60, c'était une façon économique de produire rapidement et facilement de la

nouveauté en réutilisant des fragments musicaux déjà produits. *SOAP Méthode* et *BLOW UP Jane* fonctionnent selon cette logique de recyclage. Dans les deux cas, des extraits de films et d'émissions de télé sont réassemblés sans les paroles d'origine afin de produire une vidéo qui sert de matrice à différentes interprétations qui varient en fonction du contexte de présentation.



Figure 1 *Soap Méthode*, collaboration de Sébastien Lapointe et Gennaro De Pasquale, 2005, vue partielle de l'installation au Lobe, Saguenay

Depuis 2004 je produis, en collaboration avec Gennaro De Pasquale, différents projets reposant principalement sur les idées d'appropriation, d'échantillonnage et de *remix*. L'un d'entre eux, *SOAP Méthode*, s'est développé en parallèle à cette recherche. Il est issu de l'assemblage de deux projets distincts et autonomes fonctionnant par échantillonnage et détournement d'extraits vidéo et audio. *Silent TV* est une vidéo dont la matière première est une sélection de fragments d'épisodes de

Soap Operas dans laquelle tous les dialogues entre les personnages ont été retirés. Pour sa part, De Pasquale a produit une pièce audio en modifiant une méthode ésotérique pour arrêter de fumer, publiée sur disque vinyle dans les années 80. Chaque occurrence des mots fumer, fumeur, cigarette, etc., a été remplacée par les mots mentir, menteur, mensonge, transformant maladroitement la méthode pour arrêter de fumer en méthode pour arrêter de mentir. *SOAP Méthode* résulte de l'assemblage de ces deux projets et fonctionne par détournement sémantique. Plusieurs expositions *SOAP Méthode*, dans différents contextes de présentation, nous ont permis d'expérimenter la notion de versions et de *remix*. Le projet a donc pris différentes formes au fil du temps : projection vidéo extérieure, diffusion en ciné-parc, différentes variations sous forme d'installations, insertions pirates dans le programme principal d'un festival de cinéma, etc. Le projet, *remix* en soi, a donc été remixé et réutilisé à son tour plusieurs fois sur une période de quatre ans. Il fut en somme réactualisé chaque fois en fonction du contexte et des orientations nouvelles que nous voulions lui donner. Des éléments appropriés, issus de la culture populaire, ont donc été réassemblés librement de différentes façons selon des modalités *low-tech* pour produire des interprétations chaque fois renouvelées du même matériel source. C'est pour ma part dans le cadre d'une réflexion sur la nature du travail du D.J. que ce projet a pris forme.

Avec *BLOW UP Jane*, j'ai tenté d'approfondir cette idée de remixage mais à l'aide d'un seul objet culturel, le film *Blow Up* de Michelangelo Antonioni. Ce travail plus pointu a donné lieu à un résultat qui a le caractère du *remix* réflexif défini par Eduardo Navas. J'ai voulu donner un ton plus précis à cette version transformée du film. La vidéo se veut un produit dérivé de la culture populaire, de la fascination dont peuvent faire preuve certains *fans* à l'endroit d'une *star* (ici Jane Birkin) et du retournement de l'histoire d'un film sur lui-même. *BLOW Up Jane* est consisté en une reprise du film *Blow Up*, dans laquelle sont filmées toutes les apparitions de Jane Birkin, figurante dans le film, à l'aide d'une loupe fixée à l'objectif de la caméra. C'est un regard obsédé qui isole un des nombreux objets de fantasme du film (un mannequin anonyme joué par Birkin). La vidéo est une forme de mise en abyme qui

souligne le côté machiste du film original au moyen d'un de ses éléments clé : le photographe, personnage principal, scrutant à la loupe un détail de l'image. Produite dans un esprit d'appropriation et de détournement, cette vidéo aborde un objet culturel existant avec une touche d'ironie et de subversion qui apparaît à travers un regard indiscret voire légèrement vicieux.



Figure 2 *BLOW Up Jane*, 2005. Image fixe tirée de la vidéo

Dans le cas de ces deux projets, la stratégie d'appropriation met en avant l'idée de fragmentation et de réassemblage propre au remixage dans le but de reformuler des objets culturels dont le sens et la portée sont détournés malgré la référence explicite à l'original. Ils proposent de revisiter des formes connues, de les présenter de façon inhabituelle et de proposer des évocations et un sens nouveau.

Остранение

Dans son essai *The Turntable*⁵, Charles Mudede propose que la culture *hip hop* et l'avènement du D.J. *scratch* ont provoqué une transformation importante dans la façon dont on écoute et produit la musique. Cette transformation passe selon lui par un usage différent de la musique. En intervenant sur la lecture de ses disques, le D.J. *hip hop* opère une transgression et assigne une nouvelle fonction à l'outil table-tournante. À l'origine, il isolait manuellement des boucles rythmiques et les répétait grâce à deux copies d'un même disque. Cette pratique a donné lieu à des constructions de plus en plus complexes de telle sorte que les manipulations de D.J. virtuoses – pensons à Kid Koala qui arrive à faire, en temps réel, un solo de trompette avec deux ou trois notes *scratchées* sur un disque et à tenir le rythme grâce à une boucle *scratchée* sur un deuxième disque – ont même incité certains observateurs à considérer la table tournante comme un instrument à part entière. Mudede réfute cette idée puisque pour lui, il ne s'agit que d'un outil de lecture passive que le D.J. active et réveille en le manipulant différemment : il fait émerger la table tournante. Ainsi, puisqu'il la détourne de sa fonction première, le D.J. souligne que la table tournante est un outil pour jouer et rejouer de la musique. Ce rapport transgressif à l'outil et à l'objet met en lumière la constante actualisation des documents musicaux opérée par le D.J. Cette notion de détournement tient une

⁵ Charles Mudede, 2003. *The Turntable*. Site : ctheory.net. Article : A126 www.ctheory.net/text_file?pick=382, consulté en août 2004.

place importante dans le cadre de cette recherche qui questionne notamment les possibilités d'usage des formes culturelles préexistantes.

La transgression de la main qui intervient sur le disque aurait donc pour effet d'activer la table tournante. Elle souligne le fait que chaque fois que le D.J. fait jouer un disque, il en propose une interprétation qui transforme un document normalement figé, arrêté dans le temps. Cette intervention sur le mode de fonctionnement normal de la lecture actualise la pièce jouée et fait apparaître un nouvel intervenant, le D.J., que l'on peut percevoir maintenant comme co-auteur ou collaborateur de la pièce résultante. Cela modifie la nature même de ce qui ne devait être qu'une archive permanente et fixe. En isolant des fragments précis d'objets constitués et autonomes, l'échantillonnage, le mixage ou le *scratch* transforment la perception que l'on a traditionnellement du disque. À l'origine pièce d'écoute passive, le disque est désormais utilisé avec une intention. Il devient – en tout ou en partie – une pièce de construction ou l'objet d'un *remix*.

Ainsi, selon Mudede, le *scratch* n'est pas une simple rediffusion mais bien une forme de manipulation d'information. Les effets de cette manipulation sont divers. L'auteur en définit un principal selon un néologisme issu du mot russe Остранение (*ostranenie*) qui signifie plus ou moins rendre étrange. Pour les formalistes russes et

notamment le critique Victor Shklovsky⁶, l'*étrangisation* ou la *défamiliarisation*⁷ serait ce qui distingue le langage poétique du langage commun. Il s'agit de présenter des éléments connus, communs, sous un angle nouveau afin d'augmenter son effet sur notre perception et de susciter un regard différent.

Ce procédé de défamiliarisation est souvent présent dans le travail du D.J. Celui-ci cherche inlassablement à réactualiser sa collection de disques, à recycler son matériel et à le présenter de façon toujours nouvelle et surprenante. L'*étrangisation* est opérée par différentes interventions sur la lecture, le son ou encore par le simple positionnement d'une pièce donnée à un moment précis de son *set*. Il s'agit de jouer et rejouer constamment les mêmes disques mais dans des contextes différents et de façon toujours différente. Une pièce connue peut ainsi être jouée de différentes manières mais le contexte et l'usage que le D.J. en fait proposent un point de vue chaque fois renouvelé sur cette pièce qui pourtant reste, en soi, toujours la même. La recontextualisation, le détournement et même, dans une certaine mesure, le sabotage permettent de provoquer de nouveaux rapports aux formes et de

⁶ Victor CHKLOVSKY, (Saint Petersburg, 1893 – Moscou, 1984). Écrivain et critique qui s'est notamment intéressé au langage poétique et figure importante dans le développement de la critique formaliste en Russie. Dans *Sur la théorie de la prose*, (Lausanne 1973), il définit cette notion de défamiliarisation comme un procédé ou une technique littéraire qui permet à l'artiste de présenter des faits ou des choses banales et communes de manière singulière, sous une forme inhabituelle, afin d'en modifier le sens ou d'évoquer quelque chose de nouveau.

⁷ Selon le *Dictionnaire International des termes littéraires*, *étrangisation* et *défamiliarisation* sont les termes généralement acceptés pour traduire le terme russe *Остранение* [*ostranenie*] en français. Site : <http://www.ditl.info/arttest/art76.php> (consulté en mai 2006)

réactualiser constamment une chose commune, une pièce d'archive ou ses fragments.

Appropriation et/ou remixage

Le D.J. sélectionne des éléments existants, des échantillons, qu'il réassemble dans une nouvelle composition. Loin de l'auditeur passif, il fait plutôt usage de la musique. Il l'absorbe, la modifie et la réinjecte dans le circuit. Pour Nicolas Bourriaud, cette approche peut constituer un cadre de réflexion qui permet de comprendre certaines pratiques contemporaines. Il aborde le travail de différents artistes [Gonzalez-Torres, Pierre Huygue, Gonzalez-Foerster,...] selon la notion de reprogrammation où l'artiste, plutôt que de produire des formes, fait plutôt usage des formes existantes et les investit soit sous le mode de la *playlist* soit comme un D.J. Il sélectionne des éléments et les réassemble de manière à ce que la recombinaison de formes permette des lectures nouvelles de ces éléments. Cette idée de *playlist* est ici importante. Il s'agit de la sélection/présentation réordonnée de différents éléments dans le but de donner une signification nouvelle aux choses, d'avancer un point de vue différent ou encore de proposer une réflexion sur un sujet donné au moyen d'éléments divers qui ont une existence autonome et parfois insignifiante en soi. C'est l'organisation de l'information disponible qui formule le sens. L'approche *playlist* ou D.J. constitue une manière de formuler ce sens. Pour l'artiste Pierre Joseph que Bourriaud cite, nous ne serions plus en face d'images mais bien « à

l'intérieur d'une immense zone-image⁸ ». L'art devient ainsi un exercice de détournage ou de cadrage par lequel l'artiste trouve de nouveaux usages des formes.

Puisqu'il peut servir à reprogrammer le monde, à réassembler ses éléments constitutifs afin de produire de nouvelles interprétations, l'art fonctionnerait selon Bourriaud comme une sorte de banc de montage. « Ce que l'on a coutume d'appeler réalité est un montage. (...) À partir d'un même matériau (le quotidien), on peut réaliser différentes versions de la réalité.⁹ » Une interprétation peut se substituer à une autre et l'artiste propose, par les formes qu'il met en scène, de nouveaux rapports au monde. « L'art contemporain se présente ainsi comme un banc de montage alternatif qui perturbe les formes sociales, les réorganise ou les réinsère dans des scénarios originaux. L'artiste déprogramme pour reprogrammer.¹⁰ » Cette façon d'aborder le travail des artistes dépasse la simple comparaison entre le D.J. et l'artiste. Elle permet toutefois, à travers une métaphore, de schématiser une attitude de création plus complexe qui s'appuie sur l'échantillonnage, l'appropriation et le remixage. Ici, ces procédés sont adoptés comme méthodes d'appréhension de mon environnement et permettent de structurer la réflexion sur ma pratique artistique, de la faire progresser, de lui donner forme.

⁸ Nicolas Bourriaud. 2003, *Postproduction*, Collection Documents sur l'art, Dijon : Les presses du réel, p.60.

⁹ Ibid, p.70.

¹⁰ Ibid, p.70.

Dans *Ghostly Familiarities: The Concealment of Strategic Appropriation in Contemporary Artistic Production Methodologies*¹¹, Sean Lowry remarque qu'au cours des années 70 et 80 les stratégies d'appropriation étaient souvent un sujet central tant pour la critique que pour les artistes. Cette tendance iconoclaste visant à remettre en question les idées reçues du modernisme était particulièrement présente en photographie, notamment chez les artistes associés à *Metro Picture*. Chez Richard Prince par exemple le fait de recadrer et de rephotographier une image publicitaire (pensons à la Série des *Untitled Cowboys*) consistait principalement, pour Lowry, en une prise de position critique de la légitimité d'une œuvre qui repose sur une appropriation clairement identifiable. Selon lui, dans les années 70 et 80, l'appropriation constituait souvent le sujet central de l'œuvre sur un mode ironique ou de distanciation historique. L'attitude post-moderniste consiste alors à réfuter les prétentions de pureté et de création *ex nihili* qui caractérisaient l'approche moderniste. Lowry remarque que si les artistes continuent à faire un usage extensif de ces procédés d'appropriation et de réemploi de formes culturelles existantes, les technologies numériques permettent maintenant de modifier la source beaucoup plus facilement. La maturité acquise par les artistes de l'appropriation font de cette approche non pas un sujet à traiter mais bien un outil commun qui permet de produire de nouvelles formes au moyen d'objets existants sans que la légitimité ou l'originalité du résultat soit mise en cause. De plus en plus, l'emprunt ou l'appropriation disparaît dans l'œuvre, volontairement camouflée par l'artiste ou

¹¹ Sean Lowry, *Ghostly Familiarities : The Concealment of Strategic Appropriation in Contemporary Artistic Production Methodologies*, Texte d'une conférence publiée à l'adresse http://www.acuads.com.au/conf2006/papers_refereed/lowry.pdf, consulté en janvier 2008.

simplement assumée au point où la provenance de tel ou tel élément est parfois même d'un intérêt marginal. C'est le point de vue que j'ai progressivement adopté dans le développement de mon processus de recherche. Si l'échantillonnage et le remixage en constituaient le moteur au début, ils sont devenus des façons de procéder et mon attention s'est de plus en plus portée sur les possibilités et les effets que pouvaient produire ces procédés.

Pillage

Aujourd'hui, les nouvelles approches de la musique et les nouveaux outils qui s'offrent à l'utilisateur favorisent de plus en plus l'interactivité et l'intervention. Comme le remarque Mudede, c'est bien en employant l'outil de façon différente, non prévue, que l'utilisateur parvient à des résultats étonnants en utilisant ce qui est déjà constitué. Le D.J. mais aussi maintenant l'amateur de musique manipulent et actualisent constamment leur collection, leur archive sonore. Les récents développements technologiques permettent de copier, d'emmagasiner et de reproduire les sons existants plus facilement posent toutefois le problème de la propriété intellectuelle, du droit d'auteur et même du plagiat. Dans l'univers *dub* des Jamaïcains, il y a consensus sur le libre réemploi des pistes sonores enregistrées. La nature des disques vinyle sur lesquelles étaient pressées les versions a eu pour effet que le recyclage ne se fait pas seulement avec la matière sonore mais aussi parfois avec la matière plastique du disque elle-même qui est rapidement, après

quelques diffusions seulement, refondue pour presser un nouveau titre, une nouvelle version. Mais dans l'industrie du disque américaine, par exemple, on ne voit pas les choses du même angle. Pour elle, l'échantillonnage et l'appropriation sont un viol de la propriété et ont des conséquences économiques apparemment plus importantes. Dans *Plunderphonics*¹², John Oswald réfléchit sur ces problèmes d'un point de vue tant éthique que légal. Un peu comme pour les artistes de *Metro Pictures*, il adopte une position politique provocante et revendique le droit à l'appropriation directe de produits culturels existants. *Plunderphonics* est un mot proposé en 1985 par Oswald pour définir une pratique qui consiste essentiellement à prendre (piller) des extraits ou même l'entièreté d'une pièce musicale pour les réassembler et les traiter avec l'intention d'en modifier la perception, de les réactualiser. À l'origine, une pièce de *plunderphonic* devait être produite avec des sources provenant de l'œuvre d'un seul artiste mais rapidement cette appellation fit référence à des œuvres de collage sonore de sources diverses, pas toujours musicales. Des extraits de films, des bulletins de nouvelles et autres sources sonores sont rapidement venus compléter l'éventail des matériaux utilisés par les artistes du pillage. Oswald revendique le fait que ces interventions, bien qu'opérées sur des copies reconnaissables d'œuvres déjà existantes et n'appartenant pas à l'artiste qui les utilise, produisent une nouvelle œuvre à part entière. Dans le champ des arts visuels, Douglas Gordon nous apporte une précision quant à la notion de *plunderphonic* et aux motifs qui peuvent mener à leur production. Parlant de *24 Hour Psycho* (1993), il dira qu'il se sert d'icônes

¹² John Oswald, 1985, *Plunderphonics, or Audio Piracy as a Compositional Prerogative*, Site : <http://www.plunderphonics.com/> , consulté en janvier 2006. Le mot anglais *Plunderphonics* pourrait se traduire comme le résultat d'un pillage sonore.

médiatiques populaires afin de soutirer de nouvelles fonctions à ces images. « Je pense que c'est important de dire qu'il ne s'agit pas d'appropriation, ce sont plus des actes d'affiliation. [...] et j'ai voulu maintenir la signature de Hitchcock pour que le public pense davantage à lui en regardant la pièce¹³ ».

Le discours de John Oswald se développe en parallèle à un courant de pensée émergent voulant que l'information appartienne à tous et que chacun devrait pouvoir en faire usage à sa guise. Ce courant de libéralisation du savoir a donné lieu notamment à la culture des *hackers* et a informé les premiers développements du réseau Internet que certains voulaient libre, non hiérarchique et accessible à tous. La position générale adoptée par Oswald concernant le pillage et l'échantillonnage pourrait être résumée par une idée avancée par le poète anglais John Milton qui établit dès le 17^{ème} siècle que le plagiat ou le piratage d'une œuvre ne se produit que si elle n'est pas « améliorée par l'emprunteur¹⁴ ». Ainsi, non seulement un objet choisi peut être utilisé hors contexte et signifier autre chose, mais il pourrait être réutilisé et modifié plusieurs fois de façon à servir différents usages selon divers contextes. C'est peut-être dans cette idée d'usage multiple et détourné des choses existantes que se trouve une des clés du présent projet de recherche. Si dans un premier temps cette approche visait principalement l'usage de produits culturels, elle s'est progressivement étendue à l'ensemble des objets, des systèmes et des formes qui

¹³ Douglas Gordon, *Déjà-Vu*, 2000, Paris, Musée d'art moderne de la ville de Paris, p.115

¹⁴ John Milton, 1608 – 1674, Londres, Grande-Bretagne. Une de ses phrases célèbres rendait positive l'appropriation si celle-ci améliorait la source : « *For such kind of borrowing as this, if it be not bettered by the borrowers, among good authors is accounted plagiar.* » Dans *Iconoclastes*, XXIII.

composent l'environnement dans lequel nous vivons. Cette ouverture de mon champ d'expérimentation annonce la deuxième phase de mon processus de recherche. Il s'agit alors de penser comment une pratique artistique peut être fondée essentiellement sur des interventions qui travaillent la réalité comme une matière plastique. Observer des phénomènes et des objets existants et intervenir directement sur eux ou se les approprier pour en proposer des versions différentes, c'est un peu puiser dans l'expérience quotidienne pour construire des points de vue, formuler une réflexion et produire des images fragmentaires d'un environnement que nous n'arrivons pas à saisir de façon claire tant il est complexe et saturé.

Translations

De toutes ces observations issues de l'univers musical et qui ont guidé cette réflexion sur ma pratique artistique nous en retiendrons deux principales qui relèvent de la logique du *remix* et de celle de la *défamiliarisation*. Des éléments sont échantillonnés, cadrés et isolés de leur contexte d'origine pour être réassemblés sous une forme nouvelle. Ces deux étapes successives du *remix* invoquent l'idée de la base de données, que l'on pourrait appliquer à l'ensemble de notre existence et à ce que nous percevons. Si la collection de disques peut être perçue comme la base de données du D.J., nous pourrions considérer le monde dans lequel nous vivons, ainsi que son histoire, comme étant celle de l'artiste. Dans la deuxième phase du processus de recherche, nous verrons que l'appropriation n'est plus limitée au champ de la production culturelle. Elle s'étend à l'ensemble de ce qui peut être observé et que nous pourrions aborder comme un flux d'information constamment renouvelé. Pour comprendre et saisir ce flux, les idées de rythme et de boucle peuvent constituer des pistes intéressantes. L'expérience du quotidien permet d'y observer que des motifs se développent et se transforment simultanément. La répétition et les cycles se présentent alors comme éléments de structuration possible. Ils ponctuent le flux et s'organisent de façon rythmique. C'est l'élément qui

retiendra notre attention dans le deuxième chapitre. Le rythme, qui naît de la répétition et de la boucle, constitue l'élément principal qui lie entre eux les différentes pièces présentées lors de l'exposition qui complète ce mémoire-crédation.

CHAPITRE 2

Rythm

Dans ce chapitre sont présentés trois œuvres qui font partie de l'exposition finale. Nous verrons qu'ils récupèrent, dans l'ensemble, la plupart des notions abordées dans le premier chapitre. Ils sont de nature assez différente. Leur mode de fonctionnement ainsi que leur forme les distinguent et en font des œuvres autonomes qui furent assemblés dans le contexte de l'exposition. En ce sens, l'exposition fonctionne un peu comme un *remix* de différentes pièces, une *playlist* qui vise l'unité dans la différence. Elle comporte une intervention en milieu urbain, une série d'objets photographiques et une vidéo qui sont liées par les idées de rythme et de boucle prenant forme de différentes façons.

Répétition et différence

Dans *Rythm Science*¹⁵, l'auteur et D.J. Paul D. Miller propose une réflexion ancrée dans l'ère des réseaux. Pour lui, la fragmentation du temps, de l'espace et de l'information permet de tout ramener à l'échelle du bit et de pouvoir ainsi tout recomposer. Cette recomposition, Miller la nomme *synchronisation*. Elle permet de

¹⁵ Paul D. Miller, 2004, *Rythm Science*, The MIT Press, Mediawork, Cambridge, Massachusetts, États-Unis. 128p. Accompagné d'un CD audio.

s'approprier et d'actualiser les fragments d'information et d'expérience et de se fabriquer une pensée, une identité propre.

En fin de parcours, ma recherche s'est focalisée sur une notion principale issue de ma réflexion sur l'échantillonnage et l'assemblage de matériel préexistant. Il est apparu que le motif de la boucle, souvent présente dans différents projets antérieurs à cette recherche, est venue prendre une place importante dans ma stratégie de production. Une des fonctions les plus présentes dans le travail du producteur de musique et du D.J. est celle qui permet de répéter à l'infini une séquence pour éventuellement la faire évoluer et la transformer progressivement mais en conservant toujours une certaine stabilité. La boucle est omniprésente dans cet univers musical. C'est une cellule stable qui permet l'assemblage des multiples sons qui composent une pièce. Elle produit l'unité, elle établit un rythme, prend la forme d'un motif qui stabilise l'ensemble mouvant. Le producteur isole et récupère des fragments issus d'une banque de données musicales afin de composer sa propre musique. Ces déplacements et changements de contextes réactualisent constamment l'objet sonore au moyen de la boucle ou du motif qui se répète constamment mais dont le sens et l'usage sont en constante redéfinition. Pour Paul D. Miller, le monde évoluerait à la fois selon la logique de la boucle et celle de la spirale. Les éléments s'y répètent tout en se modifiant constamment. Toujours dans *Rythm Science* il propose que c'est en observant le développement des motifs qu'on arrive à reconnaître et à comprendre les systèmes et le flux d'information qui nous parviennent continuellement. C'est en fonction de cette approche que les trois œuvres présentées ici ont été développées. J'ai tenté d'aborder les notions de rythme, de répétition et de boucle dans le but de réfléchir sur le fonctionnement de certains systèmes issus de l'expérience quotidienne : une collection de disques, un parcours répété dans la ville et l'actualisation de panneaux d'affichage urbain.

La boucle produit donc l'illusion de la stabilité, mais la répétition installe aussi une différence, une progression. Gilles Deleuze établit d'ailleurs dans *Différence et répétition*¹⁶ que l'un ne va pas sans l'autre, c'est-à-dire que le concept de différence invoque celui de répétition puisqu'il permet de voir l'apparition d'une différence et de la caractériser. Inversement, la répétition provoque toujours une différence puisqu'elle implique une succession d'éléments distincts, même s'ils sont identiques, qui se déploient dans le temps ou l'espace. Il rappelle cette thèse de Hume voulant que «la répétition ne change rien dans l'objet qui se répète, mais elle change quelque chose dans l'esprit qui la contemple.¹⁷» La boucle, motif qui se développe de façon rythmique dans le temps et l'espace, implique donc invariablement une différence, une modification progressive. De même, une succession d'éléments peut produire un rythme, une répétition ou une boucle, même à travers la différence des éléments. Cette idée de boucle qui se transforme précisément parce qu'il y a répétition se matérialise notamment dans l'œuvre de Buren. Ces bandes de couleur, toujours les mêmes, prennent un sens toujours renouvelé en fonction du contexte de présentation, du lieu et même de l'époque où elles sont réalisées. Ce motif répété inlassablement, si on l'aborde comme une forme de boucle, suit son temps et son contexte, en absorbe l'essence, souligne son caractère unique et tout à fait nouveau, par simple répétition d'un élément toujours identique. Il se répète tout en se transformant.

¹⁶ Gilles Deleuze, 1968, *Différence et répétition*, Paris, Éd. PUF.

¹⁷ Ibid., chapitre II, « La répétition pour elle-même », p.97.

Breaks

Avec le projet *Blancs*, les panneaux d'affichage de rue qui apparaissent et disparaissent spontanément un peu partout dans la ville deviennent le lieu d'une réflexion sur le rythme et le flux constant d'événements et d'information qui sont propres à l'urbanité. À l'été 2004, une collecte photographique a permis d'accumuler une série d'images de fragments de panneaux d'affichage laissés blancs. Ces fragments ont ensuite été assemblés en une seule image afin de produire un *monochrome composite* qui, par les variations de lumière et de blancs, peut évoquer la rythmique à l'œuvre sur ces panneaux. L'accumulation des fragments, de teintes et de dimensions diverses, souligne la densité de ce flux d'information rythmé par la succession assez rapide des affiches qui se superposent deux, trois, quatre fois par jour. La sélection et l'assemblage photographique de ces fragments établit un lien entre deux pratiques de nature différente mais dont les méthodes sont parfois similaires ou du moins comparables. Alors que le D.J. compose son *set* à l'aide d'une sélection de pièces musicales existantes qu'il module et réassemble afin de proposer un ensemble qui se développe dans le temps de façon unifiée et cohérente, le photographe, lui, va cadrer des éléments et produire une image. Il sélectionne aussi des fragments de scènes existantes afin de proposer des points de vue, souligner des faits que nous ne voyons plus ou encore recomposer un ensemble d'éléments normalement distincts. Cet ensemble peut prendre la forme, par exemple, d'une série de photographies. Dans les deux cas, l'enjeu est de savoir bien présenter une sélection.

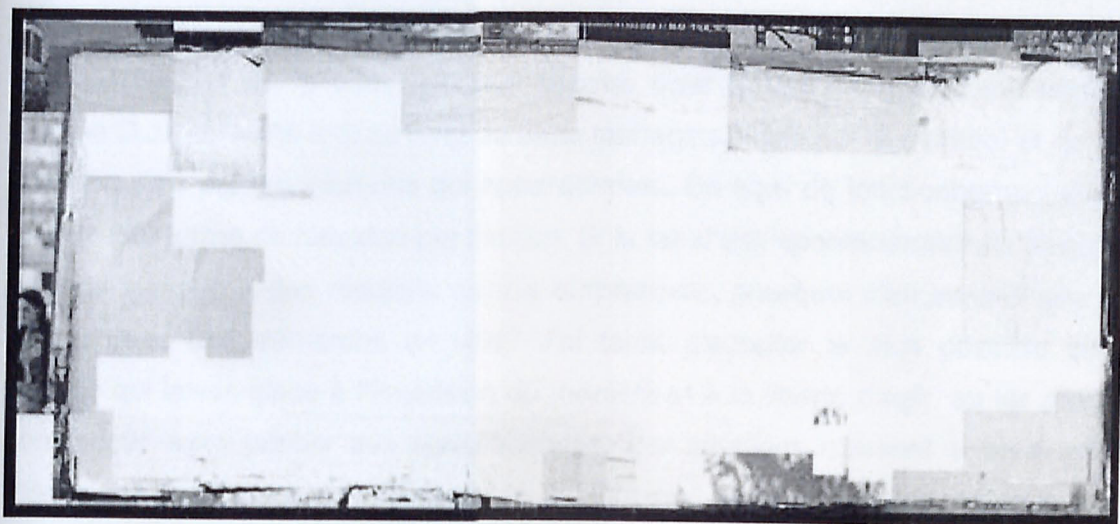


Figure 3 *Blancs [monochrome composite], 2005. Image numérique, dimensions approximatives 5 m x 2,4 m*

En cours de production, alors que le monochrome composite prenait lentement forme, la réflexion sur l'échantillonnage et le mixage a donné lieu à l'inversion de la logique initiale du projet *Blancs*¹⁸. Qu'en serait-il si, au lieu de poser un geste afin de produire une forme, le geste était lui-même posé comme forme? Ces déplacements dans la ville, en quête de fragments blancs, ont suscité une réflexion sur la nature même des gestes que je posais. Un de mes objectifs en début de recherche était

¹⁸ Alors que je faisais face à un problème de composition au tout début de ma formation artistique, un professeur d'art m'avait suggéré de regarder mon tableau à l'envers pour déceler ce qui n'allait pas. C'est une formule simple que j'utilise encore souvent en cours de processus pour évaluer les possibilités d'un projet, résoudre un problème ou trouver de nouvelles directions.

d'agir de façon plus spontanée afin de laisser apparaître les gestes et les idées sans trop me soucier de la suite. Un peu comme c'est le cas lorsque je me produis comme D.J., j'ai tenté tout au long de cette recherche d'agir sur le moment et de me laisser guider par les intuitions qui apparaîtraient. Ce type de fonctionnement direct produit une forme de réflexion par l'action. Si le fait d'agir spontanément en musique peut donner lieu à des résultats parfois surprenants, pourquoi n'en serait-il pas de même dans une démarche en arts? J'ai tenté d'adopter le plus possible cette attitude qui laisse place à l'impulsion du moment et à la liberté d'agir, où les gestes sont posés sans penser aux conséquences. Les intuitions naissent souvent alors même que l'action se fait. C'est guidé par cet état d'esprit que j'ai entrepris mon projet artistique, mais c'est dans le projet *Blancs* que cette intention s'est véritablement concrétisée.

En musique, lors de la production d'un *set* musical, il est moins temps de penser que d'agir. Dans le feu de l'action, il faut arriver rapidement et constamment à générer des intentions pour poser des gestes justes, souvent sans même pouvoir y réfléchir. Se dégager des contraintes qu'on s'impose en fonction du système dans lequel on est engagé est un principe auquel il est facile d'adhérer mais qui est difficile de mettre en pratique. À l'issue de ce projet de recherche, je peux considérer avoir fait un pas dans cette direction. Il arrive souvent que l'on prenne plus conscience du choix du D.J. que de la musique elle-même. Si par exemple il place une pièce fortement connotée ou insère une structure musicale qui est en rupture avec la continuité de son *set*, on dira alors qu'il veut provoquer un événement, qu'il prend position ou encore qu'il tente de dire quelque chose. Cette digression met en lumière son action en tant qu'intervenant dans la soirée. Ici on pourrait dire que le geste est plus important que la forme qu'il produit. C'est un peu cette idée qui a informé la suite du projet *Blancs*, celle d'intervenir dans un système qui fonctionne de façon autonome en provoquant une rupture momentanée.

Si on les observe bien, les panneaux d'affichage peuvent être comparés à des écrans qui déploient en temps réel le paysage culturel de la ville. L'information s'y

affiche en un flux incessant dont la densité même fait qu'on n'y voit plus rien ou du moins qu'on n'y porte plus vraiment attention. Le flux constant d'information, bien que toujours différent, finit par se répéter en une sorte de boucle : une répétition s'installe, même si les affiches sont toujours différentes. La densité et la fréquence élevée cause une saturation, une uniformisation de la surface. Ce qui est perçu tient plus au flux de la succession des images qu'à la lecture de chacune des affiches prises isolément. On ne voit plus qu'un effet de texture.

Lorsque le D.J. atteint ce point de saturation dans un *set*, parfois cela apparaît de façon imprévisible et c'est en observant le public qu'il s'en rend compte : le flux sonore qu'il entretient ne produit plus d'effet. Arrivé au terme d'un plateau, la musique devient uniforme, l'action constructive du D.J., qui suscite la curiosité, disparaît derrière une structure qui, malgré son évolution et ses variations, se répète de façon monotone. Dans cette situation, il aura souvent recours à ce qu'on appelle un *break*. Ce *break* peut prendre plusieurs formes. Cela peut passer par la simple modification d'un son ou la modification de la structure rythmique par accentuation de certains sons et de certains temps du rythme. Il peut aussi provoquer l'arrêt momentané et répété de la musique¹⁹. Il provoque une sorte syncope qui, pour une durée donnée, a pour effet de créer une attente par un manque ou une discontinuité dans le flux et ainsi de focaliser l'attention sur celui-ci en introduisant une rupture dans son uniformité. Le flux constant est ainsi ponctué, dynamisé.

¹⁹ Un exemple de ce procédé fréquemment utilisé se trouve dans la pièce *Louxor j'adore* de Philippe Catherine tirée de son album *Robots après tout*. Dans cette pièce, il reproduit avec une touche d'ironie cette syncope de façon explicite : «...et je coupe le son...» [...court silence : break, syncope] «...et je remet le son...».

La deuxième forme du projet *Blancs* reprend cette idée de discontinuité par l'introduction d'une syncope dans le flux d'information incessant présent sur les panneaux de rue. Afin de d'expérimenter avec cette idée, j'ai ainsi amorcé, en 2005, une campagne d'affichage. Réalisé de façon sporadique, ce geste concret fut d'abord posé sans but précis. Il répondait directement à une simple volonté de faire, apparue lors des séances de prise de vues des fragments du monochrome. Des feuilles de papier blanc de même dimension que les affiches standard ont donc été posées en différents moments et lieux de la ville afin de superposer une surface unie à la surface bariolée des panneaux d'affichage. Cette intervention directe et anonyme dans la trame urbaine se posait comme un *break*, un vide momentané dans la densité visuelle des palissades d'affichage. Un *moment blanc*²⁰ était créé et presque immédiatement absorbé par le flux. Le temps d'une rapide prise de vue photographique, de nouvelles affiches recouvraient le blanc quelques minutes ou, tout au plus, quelques heures après. La soudaine absence d'information a ici pour effet de mettre en lumière l'habituel caractère d'écrans en temps réel que revêtent ces panneaux qui occupent notre espace visuel. Nous pourrions souligner deux modes de fonctionnement distincts qui produisent cet effet. D'abord, celui que nous avons déjà défini comme étant similaire à la syncope ou au *break* en musique. La pause provoquée par un blanc focalise l'attention par contraste et l'attention du passant est momentanément attirée. Mais un autre aspect déjà discuté précédemment est aussi en jeu. L'introduction d'un corps étranger dans la mécanique fluide de ces panneaux produit un effet de défamiliarisation tel que défini par Charles Mudede. Cette *ostrenanie* temporaire suscite un regard différent,

²⁰ *Moments blancs* était le titre initial de ce projet.

souligne l'existence oubliée ou banalisée de ces panneaux et ponctue, par un dysfonctionnement soudain, le flux continu d'information.

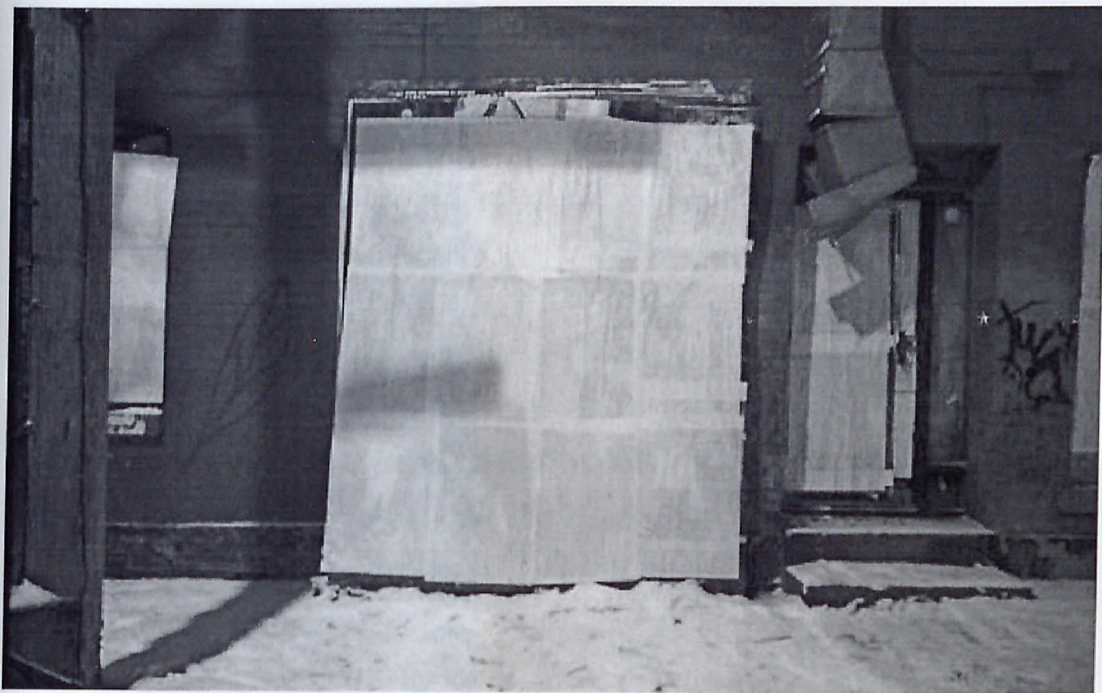


Figure 4 *Blancs [Rue Saint Dominique, décembre 2006]*

Cette intervention anonyme, bien qu'elle puisse entretenir des liens avec certains procédés utilisés en musique, s'en distancie toutefois en un point. Elle consiste à poser un geste que personne ne semble revendiquer. Alors que le D.J. qui provoque une syncope dans le rythme sait qu'il attirera l'attention sur son action – s'attendant à ce que certains membres du public se disent : «tiens, il fait ça» ou encore «qu'est-ce qu'il est en train de faire?» – il était clair qu'en ne signant pas cette action, il ne restait que le fait accompli et son effet. Or la forme se résume ici principalement en une intervention de l'artiste. Je décide d'insérer une pause qui disparaîtra aussitôt dans un mouvement continu. Ce n'est qu'une fois l'image de ces différents

moments récupérée et présentée en galerie en une série photographique que l'intervention prendra une forme intentionnelle. Récupérées et reformulées comme une série d'images, tel un *remix* sélectif de mes propres interventions, les photographies de *Blancs* ne sont plus que de simples documents, elles deviennent un objet formel distinct qui partage certains aspects conceptuels avec les interventions. De pause dans le rythme propre aux panneaux, les photographies forment un motif pictural autonome dans un deuxième temps.

Dans son ensemble, ce processus subit donc différents revirements et même, dans une certaine mesure, il s'inverse. Les diverses formes que prend ce projet constituent une suite d'allers-retours qui finissent par se boucler ; production d'une image rythmique par assemblage de fragments échantillonnés en différents lieux et moments, insertion d'éléments perturbateurs qui soulignent ce flux et finalement, récupération et échantillonnage des interventions afin de produire une série d'images qui, par accumulation, répète une série de pauses telles des syncopes dans ce que nous savons en constante mouvance.

Boucle

Avec une autre pièce réalisée dans le cadre de cette recherche, j'ai voulu aborder directement l'idée d'une boucle de perception ancrée dans l'expérience du quotidien. L'œuvre fonctionne par coexistence d'une répétition et d'une évolution. *Main Street Music* consiste en une boucle vidéo d'un segment linéaire de la rue Saint-Laurent qui se répète sans cesse mais de façon très discrète. Alors que le même segment de rue défile de façon répétée à l'écran, une composition musicale évolue indépendamment de l'image et crée une apparence de continuité et de changement. La composition musicale insérée dans la bande son de la vidéo emprunte parfois les sonorités *dub* minimales propres à l'étiquette de disques allemande *Main Street Records* (à laquelle la vidéo emprunte le nom qui est ici de circonstance puisque la

rue Saint-Laurent est souvent appelée la *Main*). Cette pièce répétitive, à l'évolution lente, fut enregistrée lors d'une performance du collectif *parallaxe* auquel je participe. Il s'agit d'une improvisation musicale d'environ une heure durant laquelle quatre D.J. mixent ensemble sur quatre tables tournantes. Des disques 45 tours sont joués à 33 tours ce qui produit un rythme ralenti et des sonorités beaucoup plus basses, riches et texturées que les enregistrements originaux. Le disque est donc ici utilisé comme un objet sonore plutôt que comme une pièce musicale autonome. À la manière du *remix*, la référence à l'original demeure présente et certaines pièces utilisées sont parfois identifiables par l'amateur. Entre pièce sonore et *set* de D.J., chaque performance *parallaxe* est l'occasion pour les membres du collectif de revoir sa collection de disques et d'en isoler des fragments pour les intégrer à l'ensemble de façon nouvelle. Dans le cas qui nous intéresse ici, ajoutons que le rythme lent produit par le ralentissement des disques était tout à fait adéquat pour la vidéo *Main Street Music*. Il suit d'abord le rythme de la marche que l'on sent très bien dans les saccades de la caméra, simplement tenue par une main lors du tournage. Cette lenteur du rythme induit aussi une déformation temporelle qui met l'accent sur la durée, la longueur simulée de ce déplacement sur la rue St-Laurent. De plus, la structure et la rythmique de base de l'enregistrement *parallaxe* est à la fois très répétitive et évolutive. La bande son intègre aussi les sons directs de la prise de vue.



Figure 5 *Main Street Music* [image fixe tirée de la vidéo], 1'16", HDV, 2008

Un lien s'établit donc entre le son et l'image pour produire une sorte de trompe-l'œil qui révèle peu à peu la banalité de nos déplacements quotidiens mais évoque aussi le caractère changeant de ce qui se répète.

Cette pièce fait écho d'une certaine manière à la série d'affichages blancs puisque dans les deux cas, un fait banal est traité de façon négative ou inversée. D'une part, la continuité du flux d'information des panneaux d'affichage est brisée par la syncope, de l'autre, un fragment d'expérience normalement isolé et particulier est répété de manière à produire une continuité fictive. Les deux pièces soulignent, chacune à leur manière, une répétition qui se transforme discrètement chaque jour.

Liste

La série d'objets photographiques *Tranches*, bien que son principe soit simple, se présente comme un projet ouvert qui invoque la plupart des notions abordées

précédemment. À certains égards, *Tranches* constitue la matérialisation presque littérale des idées formulées dans la présente recherche. C'est aussi une allusion directe à cette pratique de D.J. m'ayant servi de cadre de réflexion. Apparue en fin de parcours, cette série vient donc boucler ma recherche avec l'objet qui est à son origine : une collection de disques que je fais jouer et rejouer depuis plusieurs années dans différents contextes en tant que D.J. Cette collection constituée au fil des années compte plus de 3000 disques.

Dans la galerie, la collection est déplacée et reformulée en une série d'objets photographique qui reproduisent l'ensemble de ma collection de disques vinyle, fragmentée arbitrairement en plusieurs segments de un à plusieurs disques. Ces objets peuvent être installés et présentés de différentes manières, en fonction des différents contextes d'exposition.

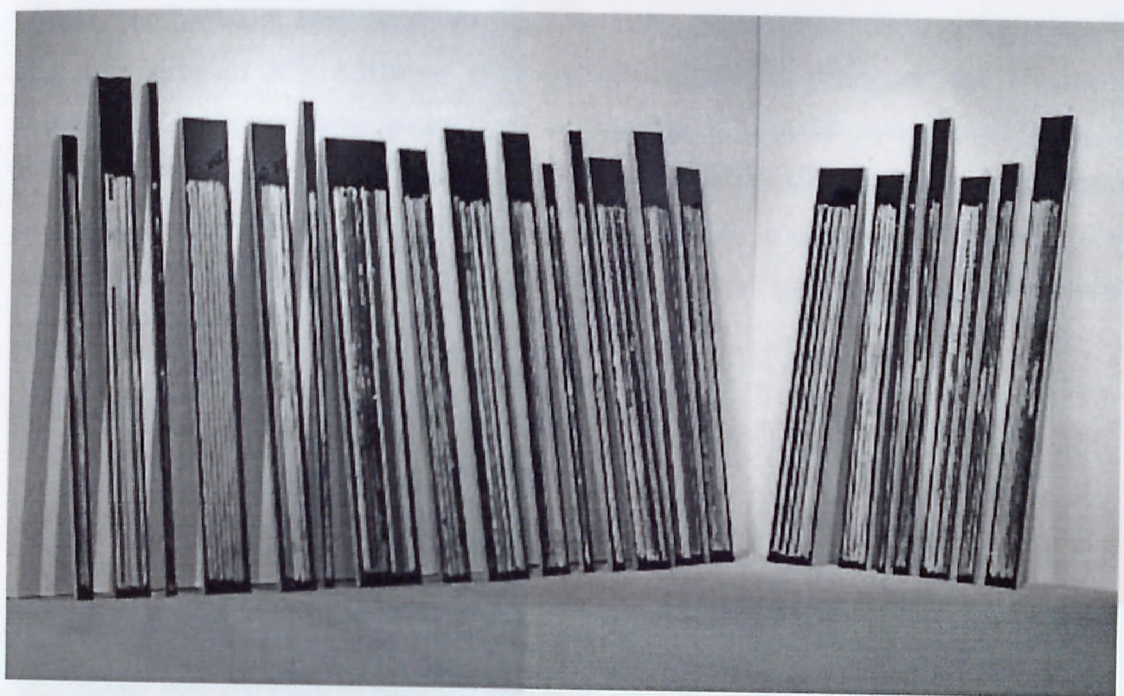


Figure 6 *Tranches*, vue partielle de l'installation à AllRise Gallery / NEXT Art Fair, Chicago, 2008

Cette série d'objets photographiques, sans début ni fin, est actuellement composée d'environ 175 images distinctes. Les images sont montées sur panneau stratifié dont la hauteur moyenne est d'environ 1,5 m et dont la largeur varie en fonction du nombre de disques choisis pour produire chaque image. Dans l'installation, les *Tranches* sont posées au sol et inclinées en différents angles pour être appuyées au mur. Ce mode de présentation met davantage l'accent sur le caractère d'objet que sur celui de simple image. Cela semblait plus approprié pour différentes raisons notamment pour conserver la nature manipulable propre aux disques et permettre une installation qui prend la forme d'un amas désordonné dont la structure chaotique reprend celle de la vraie collection. L'arrière de chaque objet est aussi mis à contribution. Il est peint d'une couleur différente pour chaque objet, sélectionnée à même l'image au recto. Cette couleur est subtilement reflétée sur le mur blanc, produisant une modulation chromatique immatérielle que Lisa Flores compare au «plaisir cérébral que peut produire l'écoute d'une pièce musicale que l'on aime²¹». Ces réflexions au mur ont pour effet de faire vibrer les couleurs des images et résonnent derrière comme le ferait un écho léger à la suite d'un son entendu, lui donnant plus de profondeur. Finalement, l'image des disques est considérablement agrandie. Cette modification de l'échelle vise d'abord à détourner l'attention vers l'aspect formel des images. L'identification du motif n'est pas instantanée et ce n'est

²¹ «Color from the back of each piece reflects onto white walls creating a cerebral sense of pleasure akin to listening to your favorite music or finally finding that rare record.» Lisa Flores, traduction libre d'un extrait du texte de présentation du projet *Tranches* pour l'exposition *Montréal Tout-Garni : The City Puts Everything On!*, AllRise Gallery, Chicago, Illinois, septembre 2007

souvent qu'après une observation attentive que le spectateur constate qu'il s'agit de disques. Il verra d'abord une série de lignes colorées, des textures et un certain rythme produit par l'accumulation, la juxtaposition et la répétition. Cela est d'autant plus vrai que le disque vinyle se fait de plus en plus rare. Il s'agit essentiellement d'une accumulation d'objets de taille moyenne, facilement manipulables et modulables. Cette mise en forme simple et pratiquement littérale de l'idée de collection, déplacée dans le contexte de l'exposition, reprend certaines caractéristiques propres à ma collection de disques et à l'usage que j'en fais comme D.J.

La collection de disques d'un D.J. se compose généralement d'éléments liés par une idée ou un fil conducteur. C'est l'usage et les fonctions possibles de chaque élément qui guident le choix et qui font qu'un disque sera acquis et intégré à l'ensemble. C'est donc le potentiel d'utilisation qui mènera à l'acquisition d'un disque. Mais il arrive parfois que, ne trouvant pas d'usage dans le contexte d'une session de mixage, un disque ne soit finalement jamais utilisé. Certains éléments ne figurent ainsi dans la collection que comme curiosités. Toutefois, chaque disque est sélectionné pour les possibilités qu'il offre, les usages éventuels qu'il permet d'entrevoir. C'est un peu dans cet esprit qu'est présentée la série *Tranches* qui est un amas de disques (ou d'images) non classés dont la structure est variable. Chaque installation ou présentation de la série donne lieu à une réorganisation des pièces, à un nouvel assemblage (*playlist*) qui se fait toujours au moyen de la même base. L'installation se fait donc un peu de la même manière qu'un *set*, de façon

spontanée et se formant progressivement à mesure que s'accumulent les objets dans l'espace.

Dans le catalogue *Jeunesse = Youth*²² de l'artiste français Saâdane Afif, François Piron propose que

[...] la juxtaposition et la profusion manifestent un refus de la hiérarchie. La liste est ainsi une méthodologie possible, en tant qu'énumération dont chacune des composantes jouit d'une même valeur. Structuration factice, la liste se constitue à partir de critères prédéfinis, et projette vers un infini en se donnant comme énoncé poétique.²³

Juxtapositions, empilements ou assemblages désordonnés, les différentes présentations de *Tranches* peuvent suggérer, à des degrés divers, cette idée de la collection comme un ensemble de possibles. L'accumulation sans ordre apparent invite implicitement au jeu et à l'éventuelle sélection et manipulation des différentes pièces.

C'est lors de la présentation d'une vingtaine de *Tranches* à *NEXT Art Fair Chicago* que le jeu a pris le plus d'importance. D'abord simple idée inhérente à ce projet, il s'est avéré que le caractère ouvert de *Tranches* s'est cristallisé dans un contexte qui m'était jusqu'alors pratiquement inconnu, celui des galeries privées et du marché de

²² Saâdane Afif, 2003, *Jeunesse = Youth*, Michel Baveray Éditeur, France, 152p., ISBN : 2-912688-32-9.

²³ Ibid., p. 24

l'art où le collectionneur, en choisissant des pièces, en les déplaçant et en recomposant de nouveaux assemblages, devient l'usager de la collection d'images qui lui est présentée. Objets séduisants, images pouvant parfois rappeler la peinture formaliste ou faisant directement référence à l'univers pictural par les stries formées par les disques, les couleurs et les textures, les *Tranches* sont issues d'un univers populaire qui interpelle un grand nombre d'amateurs. Chacun entretient avec la musique et son support un lien personnel (le disque, la pochette, le boîtier, le livret, les souvenirs rattachés à un album particulier, etc.). Contrairement à un contexte d'exposition tel qu'un centre d'art ou un musée, la galerie privée – qui a le mandat de présenter et de promouvoir le travail de l'artiste mais aussi de le vendre – attire non seulement l'amateur d'art qui vient voir une exposition, mais aussi des collectionneurs qui vont possiblement sélectionner des pièces à même l'exposition et en faire l'acquisition pour les intégrer à leur propre collection. Ils s'emparent, pour ainsi dire, d'une portion de l'exposition pour entrer en relation directe avec le travail, l'intégrer à leur quotidien. Plusieurs visiteurs et collectionneurs présents à NEXT saisissaient spontanément les objets pour essayer différents assemblages personnalisés dont les motifs de sélection étaient particuliers à chacun. Certains connaissaient les disques et se constituaient un palmarès, d'autres choisissaient deux ou trois objets en fonction d'une séquence rythmique ou chromatique, etc. Il s'est donc avéré, à NEXT du moins, que le déplacement des méthodes de travail du D.J. dans le contexte de ma pratique artistique se soit aussi déplacé jusqu'au visiteur/acheteur, qui devenait lui-même l'usager de la collection de disques.

Cet aspect a d'ailleurs été longuement discuté avec un collectionneur présent à *NEXT*. Collectionneur entre autres de Christian Marclay et de Jean-Michel Basquiat (qui fut musicien et D.J. avant d'être peintre), Thomas C. s'intéresse particulièrement aux pratiques qui sont liées de près ou de loin à l'univers musical. Il considère que les *Tranches* témoignent avant tout de l'usage que je fais de la collection en tant que D.J. : «*You are not a collector, you are a user*». Comme c'est le cas avec les assemblages de pochettes de disques de Marclay²⁴, le déplacement des disques dans l'espace d'exposition met l'accent sur la matérialité de l'objet-disque et les possibilités poétiques qu'il offre. Pour Thomas C., ce qui apparaît dans les *Tranches*, dans différentes pièces de Marclay et le travail du D.J., c'est que le disque ainsi que la musique qu'il porte ne sont pas des finalités mais plutôt des matières qui peuvent servir différents usages et donner lieu à de nouvelles interprétations. Le projet *Tranches* pose donc la collection comme une accumulation d'objets destinés à être utilisés comme matière première d'un remixage qui se répète constamment mais de façon toujours différente, actualisant ainsi les objets à chaque emploi.

²⁴ Pensons ici à la série *Body Mix*, présentée à la Margo Leavin Gallery de Los Angeles en 1993. Des pochettes de disques sont assemblées pour produire des collages photographiques reconstituant des images de corps humains.



Figure 7 Détail d'une image de la série *Tranches*

Boucle, répétition, *break*

Au terme de cette recherche, trois projets ont donc été retenues pour être présentés dans l'exposition finale. Une quinzaine d'objets photographiques de la série *Tranches*, cinq photographies de la série des affichages ainsi que la vidéo *Main Street Music*. Comme il a été dit plus haut, cette exposition fut conçue comme un assemblage, elle invoque aussi différents procédés similaires à la composition d'un *set* de D.J. ou d'une *playlist*. La nature formelle distincte des pièces qui étaient à ma disposition m'ont amené à envisager cette présentation un peu comme une exposition de groupe. Il me fallait devenir en quelque sorte le commissaire de mon propre travail, varié sur le plan de la forme, mais comportant un certain nombre d'éléments communs qu'il s'agissait de mettre en lumière par une organisation adéquate. D'emblée la construction de grandes palissade en bois brut, semblables à celles qui sont construites temporairement sur les chantiers urbains, apparut comme un moyen de structurer l'espace long mais discontinu de la galerie tout en rappelant

de façon sculpturale les lieux d'affichages et la rue. L'organisation d'ensemble ainsi que l'utilisation des palissades s'est faite directement dans le lieu d'exposition. J'ai ainsi eu l'occasion d'essayer de multiples dispositions et modes de présentation au travers desquels la dispersion des éléments dans l'espace ainsi que le positionnement des palissades apparurent progressivement. Le positionnement final des éléments orientaient le spectateur dans sa déambulation et son appréciation des différentes pièces. Ce parcours produisait de multiples points de vue d'où on pouvait voir par exemple la rythmique des *Tranches* se superposer à une grande palissade sur laquelle étaient affichées de feuilles blanches comme dans les photos de *Blancs* que l'on pouvait voir plus loin. En présentant les différentes œuvres comme une installation plutôt que comme différents objets autonomes j'ai tenté de favoriser l'apparition d'un réseau de liens, d'analogies et de va-et-vient entre les différentes pièces qui composaient l'exposition.

La vidéo *Main Street Music* fut pour sa part présentée un peu en retrait, projetée sur une autre grande palissade qui faisait dos au reste de l'exposition. L'image n'était donc visible que de ce côté de la salle et on devait traverser pour la voir. Le spectateur avait la possibilité de passer devant le projecteur qui, posé au sol, produisait une ombre sur l'écran de la même taille que les passants présents dans la vidéo. Le format immersif (environ 5m x 2,5m) et cet effet simple d'ombrage permettait au spectateur de se projeter dans l'image et d'expérimenter la répétition de la boucle autrement. Il ne s'agit pas ici d'interaction mais plutôt d'un effet qui pouvait augmenter l'intensité et la qualité de l'observation, de l'expérience de l'œuvre. Autre aspect immersif, la pièce sonore emplissait l'espace à la fois de sons de la rue et d'un *set* musical lent qui brisait le silence coloré des *Tranches* de disques dispersées dans l'espace.

CONCLUSION

Avec le déplacement des méthodes de travail du D.J. comme prétexte, il a initialement été établi que les deux éléments essentiels de cette recherche allaient être l'échantillonnage et l'assemblage, qui constituent les deux phases principales de la production d'un *set*. Tout au long du processus, différents projets ont été réalisés afin d'évaluer les possibilités de ce déplacement. Il ne s'agissait pas de reproduire à la lettre tous les mécanismes et les procédés issus de l'univers musical dans ma pratique en arts visuels, je cherchais plutôt à établir des correspondances entre les deux disciplines et les utiliser comme guides afin de mieux comprendre un processus de création déjà amorcé. En effet, cette idée de déplacement a constitué une espèce de grille de lecture qui m'aura permis d'emprunter de nouvelles avenues à la lumière d'une analyse de ma pratique de la musique, très intuitive et bien assimilée. Comme il a été dit plus tôt, la plupart des notions abordées dans cette recherche étaient déjà présentes dans mon travail antérieur mais je les utilisais de manière relativement inconsciente. Ce cadre de réflexion issu de la pratique du D.J. a été une stratégie de distanciation efficace au sens où elle fut l'occasion de comparer différents mécanismes de création afin de voir plus clair dans mon processus de création artistique et de trouver de nouvelles manières de composer avec l'expérience du quotidien. Le fait de me laisser guider par les réflexes, l'attitude et l'état d'esprit propres à une pratique de la musique aura aussi eu pour effet de libérer certaines tensions senties à certains stades du processus de création.

Il apparaît évident que la nature très différente des deux disciplines ne permet pas un déplacement direct des méthodes de travail de l'une à l'autre. Une installation ne se compose pas de la même manière qu'une pièce musicale ou une performance d'une durée donnée. Par contre, le fait de réfléchir sur les possibilités de déplacement des méthodes du D.J. vers une pratique de l'image et des formes aura

finallement permis de mieux comprendre un processus de création amorcé intuitivement.

Le D.J. n'invente rien, il tend l'oreille, s'imprègne de tout ce qu'il peut entendre, assimile et déconstruit des objets préexistants et autonomes pour les réassembler dans de nouvelles configurations. Il produit des assemblages, établit des liens et actualise ainsi des pièces musicales qui se présentent normalement comme finalités. Ses matériaux ont déjà une forme autonome, une signification, des lectures déjà formulées. Son défi est alors de faire fi de l'autonomie de sa matière première et de composer avec elle des assemblages nouveaux. Mieux, il se sert de la spécificité de ces contenus pour les détourner et leur donner un sens différent. Il tente toujours de voir sous la surface des objets préfabriqués. D'un point de vue politique c'est une forme de résistance à l'univers médiatique formaté dans lequel il évolue.

Son expertise aura donc été un outil privilégié pour aborder la réalité. D'autres pistes auraient pu être empruntées. Mais certaine manière, s'appuyer sur ce qui existe déjà pour trouver de nouveaux points de vue sur le monde dans lequel nous vivons est le fait de la plupart des disciplines de recherche. Pensons à l'histoire, par exemple, qui puise dans le passé pour mieux comprendre le présent et qui réactualise constamment les mêmes événements. Musique, histoire, science, littérature, il s'agit là d'un choix personnel et pratique. Cette approche aura donc permis d'aborder ce qui constitue l'expérience quotidienne comme une matière première malléable et de la fragmenter pour en tirer des points de vue particuliers. Les différents projets de cette recherche ont peut-être tous en commun de petites *ostrenanies* qui ont pour effet de tordre légèrement des réalités pratiquement banales pour en proposer des points de vue qui pénètrent leur surface. C'est du moins l'une des pistes qui a été ouverte à l'issue de cette recherche et qui informera certainement ma réflexion à venir.

BIBLIOGRAPHIE

Livres

- AFIF, Saâdane. 2003. *Jeunesse = Youth*. Paris : Michel Baveray Éditeur, 152p.
- Beauvais, Yann et Jean-Michel Bouhours. 2000. *Monter/Sampler, l'échantillonnage généralisé*. Paris : Éditions du Centre Pompidou et Éditions Scratch Projection, 160 p.
- Bourriaud, Nicolas. 2003, *Postproduction*. Collection Documents sur l'art. Dijon : Les presses du réel, 93 p.
- Cauquelin, Anne. 1986. *Court traité du fragment : Usages de l'œuvre d'art*. Collection L'invention philosophique. Paris : Aubier / Res, 191 p.
- De Certeau, Michel. 1990. *L'invention du quotidien 1. Arts de faire*. Coll. Folio essais. Paris : Gallimard, 350 p.
- Deleuze, Gilles. 1968. *Différence et répétition*. Paris : Coll. Épipiméthée, Presses universitaires de France, 409 p.
- Deleuze, Gilles et Guattari Félix. 1980. *Mille Plateau, T. 2 de Capitalisme et schizophrénie*. Coll. Critique, Paris : Minuit, 648 p.
- Dubois, Jean. 2001. « *Le mythe du bricoleur, un modèle de résistance à la standardisation technologique* ». Dans *Penser l'indiscipline, recherches interdisciplinaires en art contemporain*, sous la direction de Lynn Hughes et Marie-Josée Lafortune, p. 49-51. Montréal : Éditions Optica.
- Graham, Dan. 2002. *Rock/music Textes*. Édition établie par Vincent Pécoil. Coll. «Documents sur l'art». Dijon : Les presses du réel. 159p.
- Miller, Paul D. 2004. *Rhythm Science*, Coll. Mediawork, Cambridge : The MIT Press, 128 p. & un cd audio.

Articles de revues

- Ninacs, Anne-Marie. 2002. « *Un engagement moléculaire / A Molecular Commitment* », *MIX Magazine*, vol. 27, no 4 (printemps), p. 39-40 et 43-44.

Loubier, Patrice, 2003. « De l'anonymat contemporain, entre banalité et forme réticulaire », *Parachute* no. 109, p. 61–71.

Schütze, Bernard, 2002. « Montréal Mushroom Gathering : Rumination on a Town Full of Sounds and Scenes ». *Parachute* no. 107, p. 102-113.

Sites internet

Mudede, Charles. 2003. *The turntable*, Ctheory.net. ARTICLES: A126, www.ctheory.net/text_file?pick=382, consulté en 2005

Oswald, John, « *Plunderphonics* », <http://www.plunderphonics.com/>, consulté en 2005

Navas, Eduardo, *Remix Defined*, section d'un article publiée sur le site *Remix Theory*, http://remixtheory.net/?page_id=3, consulté le 12 février 2008